

FRÄGÄÄMISTÄ POMMIPAIKALLA

Counter-Strike: Global Offensive -videopelisanaston etymologia

Suomen kielen
kandidaatintutkielma
Oulun yliopisto
4.12.2020

Juuso Syngelmä

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
1.1. Tutkielman aihe	1
1.2. Tutkimuskysymykset	1
2. AINEISTO JA MENETELMÄ	2
2.1. Pelin taustaa	2
2.2. Pelin pelaaminen	3
2.3. Aineiston taustaa	4
2.4. Menetelmä	4
2.5. Teoreettiset lähtökohdat	4
3. SANASTO	6
3.1. Analyysi	
4. PÄÄTÄNTÖ	20
LÄHTEET	21

1. JOHDANTO

1.1. Tutkielman aihe

Tutkin kandidaatintutkielmassani Counter-Strike: Global Offensive (myöhemmin CS:GO) -videopelin keskeistä sanastoa ja termistöä. Olen valinnut analysoitaviksi sanoiksi pelissä yleisimmin esiintyviä sanoja. Analysoin sanoja, jotka ovat peliinkuuluvia termejä (esim. *fläsy*, *frägi*). Tutkittavat sanat ovat osaksi uudissanoja. Lisäksi olen ottanut huomioon sanojen yleistymisen puhekielessä ja termistössä tutkittavaa sanastoa valitessani.

Suomea äidinkielenään puhuvat CS:GO-pelaajat vaihtavat välillä kieltä suomesta englanniksi. Yleistä kyseisen pelin pelaajille on myös englannin kielen sulauttaminen suomen kieleen. Kielitoimiston sanakirja määrittelee sulauttamisen kahden asian yhdistämiseksi: ”Saada tai saattaa sulautumaan, yhdistää, mukauttaa, sulattaa.” (Kielitoimiston sanakirja) Tässä tutkielmassa pyrin selittämään CS:GO-pelin sanaston alkuperää, mahdollisia samanlaisuuksia (lähi)sukukielissä sekä miten englannin kielen sanat on johdettu suomen kieleen pelaajien keskuudessa. Johtamisella tarkoitan tässä tapauksessa sitä, miten alun perin englanninkielisen videopelin sanat ja termit ovat mukautuneet suomenkielisten puhekieleen peliä pelatessa.

Salla Hiltunen (2016) on tutkinut CS:GO-pelin sanastoa ja metaforia suorien ottelulähetysten selostuksissa. Tutkielmani poikkeaa Hiltusen omasta siten, että tutkielmani keskittyy pelaajien käyttämään sanastoon, kun taas Hiltusen tutkielma keskittyy eri sanojen luokitteluun. Hän jakaa tutkittavat sanat sanaluokkiin. Tutkielmani eroaa aiemmasta tutkimuksesta myös siten, että tutkielmani keskittyy tutkimaan CS:GO-pelin sanojen **etymologiaa**. Etymologialla tarkoitetaan tieteenalaa, joka tutkii sanojen alkuperää. Etymologisessa tutkimuksessa tutkitaan sanan alkuperän lisäksi sanan merkityksessä ja äänneasussa tapahtuneita muutoksia.

1.2. Tutkimuskysymykset

Tutkimukseni oli alun perin tarkoitus keskittyä pelaajien väliseen koodinvaihtoon, mutta koska Miika Heinilä (2019) on tutkinut kandidaatintutkielmassaan koodinvaihtoa

PlayerUnknown's Battlegrounds -nimisessä (myöhemmin PUBG) videopelissä, valitsin tutkittavaksi aiheeksi nimenomaan videopelisanaston.

Tutkimuskysymykseni ovat:

1. Millainen on tutkittavien sanojen etymologia?
2. Miten tutkittavat sanat on mahdollisesti tuotu suomen kieleen?

Tutkittavien sanojen etymologialla tarkoitan tässä tutkielmassa tutkittavien sanojen alkuperää. Lisäksi tutkin miten valitsemani sanat ovat muuttuneet merkitykseltään ja äänneasultaan.

Tutkittavien sanojen alkuperän lisäksi tutkin miten alun perin englanninkieliset sanat ja termit on tuotu suomen kieleen.

Hypoteesini on, että tutkimassani videopelissä käytetty sanasto ja termistö on pääosin englanninkielistä. Suomalaiset pelaajat ovat todennäköisesti vakiinnuttaneet termistön suomen kieleen johtamalla (esim. *frag* [fräg] on todennäköisesti mukautunut asuun *frägi* suomen kielessä). Toinen oletukseni on, että joudun tutkimaan sanojen synonyymeja ja suoria suomennoksia päästäkseni käsiksi varsinaisen, tutkittavan sanan etymologiaan. Joillain tutkimillani sanoilla on todennäköisesti johtimia, joita tulen tutkimaan. Tämä siksi, että tutkimani sanasto on uutta ja suurimmilta osin tutkimatonta. Joudun todennäköisesti yhdistämään eri lähteitä, jotka voivat olla sekä suomeksi että englanniksi.

2. AINEISTO JA MENETELMÄ

Seuraavaksi esittelen peliä, jonka sanastoa ja termistöä tutkielmassani tutkin. Ensimmäisessä alaluvussa kerron siitä, minkä tyyppinen peli Counter-Strike: Global Offensive (edellä CS:GO) on, milloin peli on julkaistu ja kuinka laajan suosion peli on saavuttanut. Alaluvussa 2.2. kerron siitä, miten peliä voi pelata monella eri tavalla. Koska kyseessä on taktinen räiskintäpeli, pyrin selittämään eri skenaariot ja pelitavat selkeästi esimerkkien avulla. Pelin esittelemisen jälkeen kerron tutkielmassani käyttämästä menetelmästä.

2.1. Pelin taustaa

CS:GO on taktinen ensimmäisen persoonan räiskintäpeli. Pelissä on kaksi joukkuetta ja molemmissa joukkueissa on viisi pelaajaa. Toinen joukkue on terroristijoukkue ja toinen vastaterroristijoukkue, eli CT-joukkue. Ottelussa on maksimissaan 30 kierrosta ja ensimmäisen viidentoista kierroksen jälkeen joukkueet vaihtavat puolia. Pelin tavoitteena on voittaa ensimmäisenä 16 kierrosta. Kierroksen voittaa tappamalla kaikki viisi vastustajajoukkueen pelaajaa tai suorittamalla tavoitteen. Terroristijoukkueen tavoitteena on asettaa C4-räjähdde, eli pommi kartasta löytyvälle A- tai B-pommipaikalle. Kun pommi on asetettu on CT-joukkueella 45 sekuntia aikaa purkaa pommi ennen kuin pommi räjähtää. Mikäli pommi räjähtää, terroristijoukkue voittaa kierroksen. Mikäli CT-joukkue onnistuu purkamaan pommin, CT-joukkue voittaa kierroksen. Pelissä on yhteensä seitsemän erilaista kilpailullisen tilan karttaa. Jokaisen kierroksen aikana joukkueella on mahdollisuus ostaa aseita, kranaatteja ja varusteita. Kierroksen voittaminen tuo enemmän rahaa kuin sen häviäminen.

CS:GO julkaistiin 21. elokuuta 2012. Peli on Counter-Strike -pelisarjan neljäs osa ja saavutti suosion hyvinkin nopeasti. Peli on julkaistu myös eri konsoleille (Playstation 3, Xbox 360 ja Xbox One), mutta ylivoimaisesti pelatuin alusta on PC, eli tietokone.

2.2. Pelin pelaaminen

CS:GO:ta voi pelata monella eri tavalla. Pelitapaan vaikuttavat niin vastustajajoukkueen pelitapa kuin joukkueen rahatilanne. Kun joukkueella ei ole varaa ostaa täyttä varustusta

tai kivääreitä, suoritetaan yleensä säästökierros. Säästökierros on kierros, jossa ostetaan yleensä korkeintaan tehokkaampi pistooli ja säästetään loput rahat seuraavaa kierrosta varten, jolloin saadaan jälleen ostettua aseet ja varusteet. Säästökierroksen pelitapaan kuuluu yleensä se, että joukkue hyökkää yhdessä yhteen kartanosaan siinä toivossa, että he pääsisivät yllättämään koko joukkueena yhden tai kaksi vastustajajoukkueen pelaajaa. Toinen yleinen säästökierroksen taktiikka on sijoittaa koko joukkue yhteen osaan kartasta ja toivoa, että vastustajajoukkue hyökkää tähän osaan.

Vaikka CS:GO on räiskintäpeli, ei pelkällä ampumistaidolla aina pärjää. Erilaiset kranaatit ovat pelissä suuressa roolissa. Savukranaatteja käytetään peittämään vastustajan näkyvyyttä, valokranaatteja sekaisemaan vastustajia. Polttopulloja ja kranaatteja käytetään puolestaan vastustajien vahingoittamiseen.

CS:GO:n aseet jaetaan pistooleihin, raskaisiin aseisiin, kivääreihin, tarkkuuskivääreihin ja SMG-aseisiin (*sister machine gun*). SMG-aseet eroavat kivääreistä siten, että ne ovat halvempia, epätarkempia eivätkä ne ole yhtä tehokkaita. Kiväärit oli käytetyimpiä aseita. Tarkkuuskivääreistä löytyy yksi pelin tärkeimmistä aseista, AWP-tarkkuuskivääri (myöhemmin AWP). Tarkkuuskiväärit ovat hitaita, mutta äärimmäisen tappavia aseita. Niistä löytyy kiikaritähkin, jolla pelaajan on mahdollista tähdätä tarkasti kauaskin. Tästä syystä AWP-pelaaja sijoittuu yleensä sellaiseen osaan kartasta, josta näkee kauas. AWP on hidas ase, joka on ladattava jokaisen luodin jälkeen. On tärkeää, että AWP-pelaaja pääsee nopeasti suojaan jokaisen ammutun laukauksen jälkeen. Sijoittuminen onkin äärimmäisen tärkeää AWP-pelaajalle. AWP tappaa vihollisen yhdestä osumasta vyötäröstä ylöspäin. Jalkaan osuessa AWP tekee vahinkoa 85 osumapistettä (pelaajalla on kierroksen alussa 100 energiapistettä, joten jalkaosuman jälkeen niitä olisi 15).

2.3. Aineisto

Tutkimuksen aineistona käytän yleisiä CS:GO-videopelissä esiintyviä sanoja ja termiä. Peliä ei ole saatavilla suomeksi, joten vain englanninkieliset sanat esiintyvät itse pelissä. Oletan, että englanninkieliset sanat ovat mukautuneet suomen kieleen pelaajien keskuudessa. Sanojen ja termien selitykset perustuvat vuosien kokemukseeni kyseessä olevasta videopelistä. Olen pelannut tutkittavaa videopeliä noin 4000 tuntia noin kuuden vuoden aikana. Valitsemani sanat ovat sellaisia sanoja, joita käytetään jatkuvasti peliä pelatessa. Olen poissulkenut sellaisia tavallisia sanoja kuten *ja*, *niin* tai *hyvä*. Valitsemani

sanat ovat termejä, joita ei juurikaan esiinny tutkittavan videopelin ulkopuolella. Koska tutkimukseni ei sisällä nauhoitettua aineistoa, minun on luotettava oman peliyhteisöni kieleen ja keskusteluun. Valitsemiani sanoja käytetään esimerkiksi eri videopelistriimaajien ja suomenkielisten urheiluselostajien toimesta. Videopelistriimaamisella tarkoitetaan oman pelaamisen lähettämistä internetiin suorana lähetyksenä.

2.4. Menetelmä

Tutkimukseni on perinteistä sanastontutkimusta. Yleisesti etymologisen tutkimuksen päähuomio on sanaston vanhimmissa kerrostumissa. (Häkkinen 1997: 11). Tässä tutkimuksessa keskityn uusiin sanoihin, jotka ovat yleistyneet ainoastaan videopelikieleen. Sanat eivät välttämättä koskaan yleisty yleiskieleen. Pidän silti tärkeänä, että eri alojen sanoja tutkitaan. Tutkimukseni tarjoaa uutta niin suomen kielen tutkimukselle kuin videopeliharrastajille. Tutkin sanoja eri etymologisten sanakirjojen avulla. Pääteokseni ja -lähteeni on Kaisa Häkkisen Nykysuomen etymologinen sanakirja.

Koska tutkimukseni keskittyy vahvasti lainasanoihin, määrittelen seuraavaksi lainasanoja ja niiden tutkimista. Lainasanoiksi kutsutaan jostain muusta kielestä lainattuja sanoja. Nämä sanat ovat äänneasultaan, painotukseltaan ja taivutukseltaan mukautuneet lainaajakieleen. (Sajavaara 1989: 65).

2.5. Teoreettiset lähtökohdat

Tässä alaluvussa kerron teoreettisista lähtökohdista ja käsitteistä, joiden kautta olen lähestynyt tutkimustyötäni. Seuraavassa luvussa analysoin CS:GO-videopelin sanastoa eri sanakirjojen avulla.

Kielitoimiston sanakirjan mukaan etymologia on sanojen alkuperän tutkimusta. Sana *etymologia* on kulkeutunut suomen kieleen ruotsin ja latinan kautta kreikan kielestä. (Koukkunen 1990).

Miika Heinilä on tutkinut kandidaatintutkielmassaan (2019) koodinvaihtoa PlayerUnknown's Battlegrounds -nimisessä videopelissä. Hän on selittänyt kyseisen pelin sanastoa yhdessä tutkielman pääluvussa, mutta sanojen alkuperää ei ole tutkittu. Lisäksi hänen määrittelemänsä sanat ovat keskeisiä hänen tutkimassaan videopelissä, kun

taas minun tutkielmani keskittyy CS:GO-videopelin keskeiseen sanastoon ja tutkimieni sanojen etymologiaan.

3. SANASTO

3.1. Analyysi

Seuraavassa luvussa tutkin CS:GO-videopelissä esiintyvää sanastoa ja termien alkuperää.

Olen tutkinut sekä englanninkielisiä että suomenkielisiä sanoja. Lisäksi olen eritellyt johtimia tietyille sanoille. Sanat ovat aakkosjärjestyksessä.

Jokaisen tutkitun sanan erittely noudattaa seuraavaa kaavaa:

1. Sana
2. Selitys sanalle
3. Sanan alkuperän tulkintaa
4. (Mahdolliset johtimet)
5. Esimerkkilause, jossa sanaa on käytetty pelitilanteessa.
6. Esimerkkilauseen selventäminen.

Asettaa, pläntätä

Asettamisella tarkoitetaan C4-räjähteen, eli pommin asettamista kartan A- tai B-pommipaikalle. Yleensä pelaajat käyttävät englannin kielen sanasta *plant* suomenkielistä johdosta *pläntätä*.

Asettaa-verbi on johdos ikivanhasta omaperäisestä verbistä *asea*, jolla on vastineita sukukielissä samojedia myöten. (Häkkinen 2006 s.v. *asettaa*).

NESK:in mukaan *asea*-sanon käännös nykykieleen on *panna kuntoon*. *Asea*-sanasta on muodostettu myös sana *asema*. *Asettaa*-verbiä on esiintynyt suomen kirjakielissä Agricolaista alkaen. (Häkkinen 2004 s.v. *asettaa*).

Termi *pläntätä* tulee englannin kielen sanasta *plant* (asettaa, istuttaa). Termi on CSGO-pelissä vakiintunut ilmaus, joka on todennäköisesti saanut nykyisen asunsa äänteellisistä syistä. Koska englannin kielen sanan *plant* ääntämisasu on [plänt], tulee sanan noudattaa suomen vokaalisointua (*pläntätä*, huomaa ä-vokaalit).

Plänttään pommin.

Esimerkkilauseen tulkinta: Pelaaja ilmoittaa asettavansa pommin pommipaikalle.

Beittaaminen

Beittaamisella tarkoitetaan sanan suomennoksen mukaisesti 'syöttiä' tai 'toimimista syöttinä'. Joissain pelitilanteissa toinen pelaaja voi toimia syöttinä joukkueoverilleen, jolloin hän uhraa itsensä saadakseen vihollisjoukkueen pelaajan haavoittuaiseen tilanteeseen, jolloin yhä hengissä oleva joukkueoveri pystyy tappamaan vastapuolen pelaajan.

Englannin kielen sanaan *bait*, joka lausutaan suomalaisittain [beit] on lisätty verbijohdin *-ittaa*, jolloin nominista on muodostunut verbi *beittaa*. (VISK 2008 § 317).

Johdetusta verbistä on tämän jälkeen muodostettu substantiivi *-minen*-johtimella (*beittaaminen*). (VISK 2008 § 222).

Englanninkielen sanan *bait* alkuperänä voidaan pitää vanhan muinaisnorjan sanaa *beita*. (Hoad 1986 s.v. *bait*).

Beittaaan sulle niin tapa toi vihu.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Toimin sinulle syöttinä, jotta pystyt tappamaan vihollisen.'

Ennakkotuli, prefire

Prefirellä tai ennakkotulella tarkoitetaan ennakkoon ampumista siihen osaan kartasta, johon vihollisen kuulee juoksevan. Toisinaan ajoitus on toisinaan niin hyvä, että ennakkotulittajaa syytetään huijariksi. CT-puolen pelaaja voi esimerkiksi kuulla terroristijoukkueen pelaajan juoksevan hallissa kohti A-pommipaikkaa, jolloin taitavana pelaajana hän pystyy ajoittamaan tulituksensa juuri oikeaan aikaan.

NESK:in mukaan *ennakko* on johdettu sanasta *ensi*. Välivaiheena on ollut johdos **enta* tai *enna*, jota ei esiinny nykysuomessa itsenäisenä sanana. Sen sijaan sanaa esiintyy taivutusmuodoissa kuten *ennallaan*, *ennalleen* ja *ennalta*. *Ennakko* on esiintynyt ensimmäistä kertaa itsenäisenä sanana Kristfrid Gananderin sanakirjassa vuonna 1786. Taivutusmuoto *ennakolta* on mainittu Gabriel J. Calamniuksen runossa vuonna 1755. Vastaava etuvokaalinen johdos *ennäkkö* on mainittu jo vuoden 1642 Raamatussa.

Englannin kielen prefiksin *pre-* vastineita ovat ranskan ja myöhemmän latinan *pré*. Ennen tätä muotoa latinan sana oli muotoa *præ*. Muita vastineita ovat vanhan latinan *prai*, oskin *prai* ja *prae*, umbrin *pre*, vanhan irlannin *ar* ja vanhan slangin *pri*. (Hoad 1986 s.v. *pre*).

NESK tarjoaa *tuli*-sanalle vastineita karjalasta, vepsästä, vatjasta ja virosta, joissa vastine on niin ikään *tuli*. Muita vastineita ovat liivin *tu'l*, pohjoissaamen *dollâ*, mordvan *tol*, marin *tul*, komin *tyv*, udmurtin *tyl* ja nenetsin *tũ*. Sana on rekonstruoitu kantauralilaiseksi muodoksi (**tule*). Joissakin tutkimuksissa samaan yhteyteen on sisällytetty unkarin *tűz*. Äänteellisistä syistä kyseinen rinnastus on kuitenkin mahdotonta. Suomen murteissa *tuli* on vanhastaan ja tyypillisesti ollut itämurteinen sana. Länsimurteissa ja vanhassa kirjakielessä *tulta* on vastannut *valkea*. Sanaa *tuli* on esiintynyt suomen kirjakielessä Agricolaasta alkaen. (Häkkinen 2004 s.v. *tuli*).

Tuli on säilynyt lapissa klusiilialkuisena (**tule* > *dollâ* = 'tuli' ; *umte-* > *dow'dât* = *tuntea*), kuten kaikki varhaiskantasuomen *t*-alkuiset sanat. (Häkkinen 2006 s.v. *tuli*).

Englannin kielen sana *fire* on ollut vanhassa englannissa *fȳr*, vanhassa saksissa *fiur* (nykyään hollannissa *vuur*) ja vanhassa yläsaksassa *fiur* ja *fuir* (nykyään saksassa *feuer*). Nykyisiä vastineita sanalle ovat kreikan *pûr*, umbrin *pir*, tsekin *pýř*, armenian *hur* ja tokaarin *por* sekä *pwâr*. (Hoad 1986 s.v. *fire*).

Mitä ihmettä, vihu ampu mut prefirellä banaaniin.

Esimerkkilauseen tulkinta: Vihollinen on ampunut pelaajan banaani-nimiseen osaan kartassa. Vihollinen on aloittanut tulittamisen ennen pelaajan näkemistä ruudullaan.

Entry

Entryllä tarkoitetaan joukkueen kierroksen ensimmäistä tappoa, toisinaan puhutaan myös avaustaposta.

Englannin kielen sanan *entry* [entri] alkuperä ylettyy aina roomaan asti, jossa sana on ollut muodossa **intrāta*. Kyseessä on substantiivi ja feminiininen past participle. Past participle vastaa merkitykseltään lähinnä suomen passiivin toista partisiippia. Rooman muoto on rekonstruoitu latinaan (*intrāre*). Sanaa on tavattu tämän jälkeen vanhassa ranskassa (*entrée*). (Hoad 1986 s.v. *entry*).

Käy hakeen entry B:ltä.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Käy ottamassa kierroksen ensimmäinen tappo B-pommipaikalta.

Frägi

Frägillä tarkoitetaan pelissä tapahtuvaa tappoa. Termi on yleistynyt englannin kielen pelitermistä *frag*. Sana on mahdollisesti johdettu pidemmästä englannin kielen sanasta *fragile*, joka tarkoittaa särkyvää.

Sanalla on vastineet vanhassa ranskassa (*fragile*) ja latinassa (*fragilis*). (Hoad 1986 s.v. *frag*).

Koitetaan ottaa frägit A:lta.

Esimerkkilauseen tulkinta: Joukkue yrittää saada tappoja A-pommipaikalta.

Klutsaaminen, clutch

Klutsaamisella tarkoitetaan tilannetta, jossa yksittäinen pelaaja voittaa yksin kierroksen yhtä, kahta, kolmea, neljää tai viittä pelaajaa vastaan. Yksi käännös englannin kielen sanalle *clutch* on *tarttua*. Klutsaamisella tarkoitetaan taktista taktista otteluun uudelleen. Voidaan puhua myös voittoon tarttumisesta.

NESK tarjoaa *tarttua*-verbille vastineita inkeroisesta ja vatjasta (*tarttua*), karjalasta (*tarttuo*), lyydistä (*tarttuda*) ja vepsästä (*tartta*). Sanaa on esiintynyt suomen kirjakielissä Agricolaista alkaen. (Häkkinen 2004 s.v. *tarttua*).

Englannin kielen sanalle *clutch* löytyy vastineita keskienglannista (*clucche*) ja vanhasta englannista (*clyccan*). (Hoad 1986 s.v. *clutch*).

Oot yksin kolmea vastaan, mut sun pitäis klutsata tää erä.

Esimerkkilauseen tulkinta: Pelaaja ilmoittaa joukkueoverilleen tämän olevan yksin kolmea vastaan, jonka jälkeen hän toteaa, että kyseisen pelaajan on voitettava erä. Muuten ottelu päättyy (todennäköisesti) tappioon.

Kranaatti

Kranaatti on CSGO:ssa esiintyvä heitettävä räjähdde. Tavallisen kranaatin lisäksi pelistä löytyy savu-ja valokranaatti. Aluksi tutkin *kranaatti*-sanaa yleisesti, jonka jälkeen siirryn edellä mainitsemini määriteosiin savu ja valo.

Vierassanojen etymologisen sanakirjan (myöhemmin VESK) mukaan *kranaatti* on johdettu ruotsista (*granat*), joka on johdettu italiasta (*granato*, eli *granaattiomena*), joka puolestaan on johdettu latinasta (*mālum grānātum*). *Grānum* tarkoittaa *jyvää* tai *siementä*. Sana on rekonstruoitu indoeurooppalaisesta juuresta *g'ēr-, joka tarkoittaa *kypsymistä* ja *vanhentumista*. Vastineita sanalle ovat ranskan ja englannin *grenade* sekä saksan *granate*. (Koukkunen 1990 s.v. *kranaatti*)

NESK:in mukaan latinan adjektiivi *grānātus* tarkoittaa siemenikästä. *Kranaatti*-sanaa on esiintynyt suomen kirjakielessä ensimmäistä kertaa Malmön piiritystä koskevassa asiakirjassa vuonna 1677. (Häkkinen 2004 s.v. *kranaatti*).

Nakkaan kranaatin mainiin.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Pelaaja heittää kranaatin *main*-nimiseen kartanosaan.'

Kurkistaa, piikata

Piikkaamisella eli kurkistamisella tarkoitetaan esiin tulemistä seinän tai muun näköesteen takaa.

NESK tarjoaa *kurkistaa*-verbille ainoastaan yhden vastineen, joka on karjalan *kurkistoa*. Sanalla on epäselvä alkuperä. Sana on mahdollisesti johdos kaulaan tai sen osaan viittaavasta sanasta *kurkku*. *Kurkistaa* on rinnakkaisjohdos samasta kantavartalosta *kurkata*. Sanaa on esiintynyt suomen kirjakielessä Agricolaista lähtien. (Häkkinen 2004 s.v. *kurkistaa*).

Englannin kielen sana *peak* on luultavasti takaperoisjohdos sanasta *peaked*, joka on *picked*-sanana variaatio. Sanan vastineita ovat espanjan ja portugalin *pico*. Verbin kantasana on tuntematon. (Hoad 1986 s.v. *pick*).

Peak on johdettu suomeen ja pelitermistöön kausatiivisella verbijohdoksella *-tA-* (*[piik]* > *piikata*) (VISK § 317).

Piikataan toi midipelaaja samaan aikaan. Mä sanon sit.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Pelaaja haluaa tulla esiin samaan aikaan kartan keskiosaan joukkueoverin kanssa.'

Legaaminen, legata (jalkaosuma)

Kun pelissä ammutaan vastustajan pelaajaa AWP-tarkkuuskiväärillä jalkaan, puhutaan *legaamisesta*. Legaamisesta ilmoitetaan joukkueovereille aina, jotta joukkue tietää osumaa ottaneen vastapuolen pelaajan olevan energiapisteiltään heikossa kunnossa.

Häkkinen tarjoaa teoksessaan *Mistä sanat tulevat?* (myöhemmin MST) lekseemin *jalka* olevan ikivanha, jonka vastine on kadonnut syystä tai toisesta samojedikielistä. Säilyneitä vastineita ovat norjanlapin *juol'ge*, mordvan *jalgo* ('jalkaisin'), tšeremissin/marin *jol* ja unkarin *gyalog* ('jalkaisin')- (Häkkinen 2006 s.v. *jalka*).

English etymology-sanakirja tarjoaa sanan *leg* alkuperäksi vanhan muinaisnorjan sanaa *leggr*. (Hoad 1986 s.v. *leg*).

Substantiivista *leg* on muodostettu johtamalla kausatiivijohdos *legattu*. (VISK 2008 § 313).

Legattu longilla!

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Kartan long-nimisessä paikassa olevaa vastustajapuolen pelaajaa on ammuttu jalkaan AWP-tarkkuuskiväärillä.'

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Pelaaja ilmoittaa heittävänsä kranaatin main-nimiseen kartanosaan.'

Lurkata, hiipiä

Lurkkaamisella tarkoitetaan hiipimistä vastustajajoukkueen selustaan huomaamatta. Yleensä joukkueen yksi pelaaja toimii lurkkaajana, eli hiipijänä. Lurkkaajan tärkein tehtävä on etsiä tietoa vastajoukkueen pelaajista ja heidän liikkeistään, jotta muu joukkue pystyy mukautumaan hänen antamien tietojen perusteella.

NESK tarjoaa hiipimiselle vastineita karjalasta (*hiivuo*, *hiipie*) ja lyydistä (*hiivoda*). Sanavartalo on todennäköisesti hiipimisestä syntyvää laahustavaa ääntä kuvaileva deskriptiivinen muodoste. Lisäksi virossa on kaksi murteellista vastinetta, *hiivida* ('hiipiä, piileksiä') ja *hiilida* ('hiipää'). Suomen kirjakielessä 'hiipiä' on mainittu ensimmäistä kertaa Daniel Jusleniuksen sanakirjassa vuonna 1745. (Häkkinen 2004 s.v. *hiipiä*).

Englannin lekseemi *lurk* on todennäköisesti muodostettu sanasta *lūr*, johon on lisätty frekventatiivinen suffiksi *-k*. (Hoad 1986 s.v. *lurk*).

Lurk on tuotu suomen kieleen lainaamalla, jolloin lekseemiin on liitetty verbipäätte *-ata*. Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi *filmata*, *kelvata* ja *kuiskata*. (VISK 2008 § 153).

Lurkkaan CT:stä selkään.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Hiivin CT-tukikohdan kautta vastustajajoukkueen selustaan.'

Pickata, poimia

[Pikkaamisella] tarkoitetaan tapon hakemista kierroksen aikana haluamastaan paikasta. Tällöin käytetään metaforaa vastustajan poispoimimisesta.

NESK tarjoaa poimimiselle vastineita karjalasta (*poimie*), vepsästä (*poimida*), virosta (*põimida*), liivistä (*poimõ*). Lisäksi saamenkielessä on vastine *boaibmut*, joka tarkoittaa nokkimista, nappailua ja napostelua. Poimimisella ei ole esitettyä lainaetymologiaa, joten sana kuuluneen vanhaan omaperäiseen sanastoon. (Häkkinen 2004 s.v. *poimia*).

Keskienglannissa on esiintynyt muodot *pic* ja *pykk*, jotka ovat ilmeisesti rinnakkaismuotoja tai sukuaolevia muotoja lekseemistä *pik*. Vanhassa englannissa on esiintynyt sana *pīc*, joka puolestaan on sukua sanalle *pīcung*. Ranskan vastine englannin sanalle on *piquer*. Lisäksi keskialasaksan ja keskihollannin sanaa *picken* voidaan pitää englannin vastaavan sanan vastineena. (Hoad 1986 s.v. *pick*).

Ei juosta mihinkään, koitetaan pickailla.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Ei mennä heti kierroksen alussa kummallekaan pommipaikalle. Yritetään sen sijaan tappaa vastapuolen pelaajia poimimalla heitä eri puolilla karttaa.'

Polttopullo

Polttopullo on pullo joka sytytetään palamaan. Kun pelaaja heittää polttopullon, levittää se maahan osuessaan pienelle alueelle liekkimeren, joka aiheuttaa vahinkoa liekeissä seisovaan pelaajaan.

Tutkin seuraavaksi ylläolevaa yhdyssanaa kahdessa eri osassa. Aluksi tutkin määriteosan *poltto* verbimuotoa *polttaa* ja sen jälkeen perusosaa *pullo*.

Polttaa-verbille on vastineita norjanlapissa (*boal'det*) ja mordvassa (*pultams*). (Häkkinen 2006 s.v. *polttaa*).

NESK tarjoaa *polttaa*-verbille vastineita lähisukukielistä karjalasta (*poltto*), vepsästä (*poutta*), vatjasta (*polttaa*), pohjoissaamesta (*boaldit*) ja ersämordvasta (*pultams*). Kyseessä on mitä ilmeisemmin *palaa*-verbin vanha johdos. *Polttaa*-verbiä on esiintynyt suomen kirjakielessä Agricolasta alkaen. (Häkkinen 2004 s.v. *polttaa*).

Pullo on lainaa germaanisista naapurikielistä, mutta lainautumisen ikä on epäselvä. Periaatteessa sana voi olla lainaa kantagermaanin tai kantaskandinaavin sanavartalosta **bullon-*. Myös myöhemmissä germaanisissa kielissä on alkumuodoksi sopivia sanoja, kuten muinaisalasaksan *bollo*, muinaisruotsin *bulle* ja varhaisuusruotsin *bolle* tai *bolla*. Kaikki nämä sanat ovat merkinneet juoma-astiaa. Sanalla ei ole vanhoja vastineita lähisukukielissä ja suomen kirjakieleen sana on tullut melko myöhään. Tällä perusteella kyseessä olisi nuori lainautuminen. Suomen kirjakielessä *pullo* on mainittu ensimmäistä kertaa osana yhdyssanaa *suuruuspullo* vuonna 1774. (Häkkinen 2004 s.v. *pullo*).

Poltan pommin ettei vihu pääse purkamaan.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Pelaaja ilmoittaa heittävänsä polttopullon asetetun pommin päälle, jotta vastustajajoukkueen CT-pelaaja ei pysty purkamaan pommia. CT-pelaaja todennäköisesti kuolisi liekkeihin, joten hänen on odotettava niiden sammumista.'

Porata

CSGO:ssa poraamisella tarkoitetaan vihollisen tappamista seinän, lattian tai katon läpi. Sanan merkitys tulee todennäköisesti siitä, miten luodit tekevät seinään reiän, kuten porakone.

NESK:in mukaan *porata* on joko *pora*-sanan johdos tai erillinen laina ruotsin verbistä *borra*. Suomen kirjakielessä *porata* on mainittu ensimmäistä kertaa vuonna 1797 tuntemattoman suomentajan kääntämässä teoksessa, jossa annetaan ohjeita suo- ja järvimalmin sulattamisesta. (Häkkinen 2004 s.v. *pora*).

Toi yks poras mut seinän läpi.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Vastustajajoukkueen pelaaja tappoi minut ampumalla minuun luoteja seinän läpi.'

Puskea

CSGO:ssa puskemisella tarkoitetaan normaalia aggressiivisempaa pelaamista. Tällaisella pelaamisella tarkoitetaan eteenpäin puskemista kartalla peli- ja karttahallinnan saamiseksi.

NESK tarjoaa *puskea*-verbille vastineita karjalasta (*puskie*), vepsästä (*puskta*), vatjasta (*puskia*), virosta (*pusata*), liivistä (*puslõ*), marista (*püşkaš*), mansista (*puwt-*) ja hantista (*poglõm-*). Sanavartalon alkuperäiseksi suomalaisugrilaiseksi asuksi on rekonstruoitu **puske-*. Sanaa on esiintynyt suomen kirjakielessä Agricolaista lähtien. (Häkkinen 2004 s.v. *puskea*).

Pusketaan toi awikka longilta.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Mennään lujaa long-nimistä kartanosaa pelaavan vastustajajoukkueen AWP-pelaajan päälle.'

Rotate, kääntää

Rotatella tai kääntämisellä tarkoitetaan CT-joukkueen pelaajan tai pelaajien paikanvaihtamista eri paikkaan kartassa. Tällä pyritään vahvistamaan heikompaa osaa kartasta. Kierroksella voi tapahtua esimerkiksi tilanne, jossa terroristijoukkue onnistuu

tappamaan yhden CT-puolen pelaajan kartan keskiosaan. Tuolloin joko A- tai B-pommipaikkaa pelaava CT-joukkueen pelaaja siirtyy eli tekee rotaten kartan keskiosaan. Toisinaan puhutaan myös kääntämisestä, jolla viitataan pyrkimykseen kääntää kierroksen kulku oman joukkueen eduksi.

NESK tarjoaa 'kääntää'-verbille vastineita lähisukukielistä, joita ovat karjalan *keändeä*, vepsän *k'äta*, vatjan *tšääntää*, viron *käänata* ja salatsin liivin *kenn*. Lisäksi etäsukukielistä löytyy kaksi vastinetta. Udmurtin *kodžyny* ja komin *kežny* tarkoittavat molemmat kääntymistä tai poikkeamista. Kääntämisellä on epävarmoja vastineita permiläiskielessä. Tästä syystä *kääntää*-verbiä on pidettävä vanhaan omaperäiseen sanastoon kuuluvana. Sanaa on esiintynyt suomen kirjakielessä Agricolasta lähtien. (Häkkinen 2004 s.v. *kääntää*)

Englannin kielen sana *rotate* on muodostettu latinan sanasta *rotāt*, joka on johdettu sanasta *rōtare* ('kääntyä ympäri'). (Hoad 1986 s.v. *rotate*).

Oma kuoli midistä, toinen A-pelaaja kääntää midiin.

Esimerkkilauseen tulkinta: Kartan keskiosaa puolustava joukkueoveri on kuollut. Joukkue pyrkii paikkaamaan puolustamatonta keskiosaa siirtämällä yhden pelaajan A-pommipaikalta keskustaan.

Stack, kasa

Stackilla tarkoitetaan pelissä ikään kuin kasaa. Pelissä käytetään myös johdosta [stäkkääminen]. Stäkkäämisellä tarkoitetaan joukkueen asettamista kartan yhteen osaan kasamaiseen muodostelmaan. Stackit yhdistetään yleensä säästökierrokseen, jolloin joukkueen pelaajat sijoittuvat pelkkien pistoolien varassa esimerkiksi A-pommipaikalle pyramidimuodostelmaan, eli kasaan. Tämä taktiikkaa on toimiva säästökierroksilla, koska kuollessaan pelaaja ei menetä varusteita ja mikäli vastustajajoukkue juoksee pommipaikalle missä joukkueesi on, teillä on parempi mahdollisuus tappaa vastustajajoukkueen pelaajia yhdessä kuin yksin. Riskit ovat käytännössä mitättömät.

MST tarjoaa lekseemille *kasa* vastineeksi norjanlapin sanaa *gæčče*. (Häkkinen 2006 s.v. *kasa*).

NESK tarjoaa kasan ainoaksi vastineeksi karjalan sanaa *kasa*. Sana on selitetty lainaksi germaanisista naapurikielistä. Lainautumisen tarkkaa ikää on mahdoton tietää, koska sopivia lähdesanoja on tarjolla kantagermaanista aina nykyruotsiin asti. Kantagermaaniseksi alkumuodoksi on rekonstruoitu **kasō*. Nykyruotsin murteissa esiintyy muodot *kas* ja *kasa*. Näillä muodoilla on suppea levikki itämerensuomessa, ja ne on lainattu muinaisruotsista. Suomen kirjakielessä *kasa* on esiintynyt ensimmäistä kertaa Henrik Floreniuksen sanakirjassa vuonna 1678. (Häkkinen 2004 s.v. *kasa*).

Stack-sanaa on tavattu vanhassa muinaisnorjassa (*stakkr*). Sana on rekonstruoitu germaanisesta sanasta **stakkaz*. (Hoad 1986 s.v. *stack*).

Stäkätä on tuotu suomen kieleen lainaamalla, jolloin lekseemiin on liitetty verbipääte *-ätä*. (VISK 2008 § 153).

Substantiiviksi sana on johdettu *-minen*-johtimella (*stack* : *stackaaminen*). (VISK 2008 § 222).

Stackataan palatsi.

Esimerkkilauseen tulkinta: Asetutaan koko joukkueena palatsi-nimiseen kartanosaan kasamaiseen muodostelmaan odottamaan vastustajajoukkueen pelaajia.

Säästö, säästää

Kun pelissä puhutaan pidettävän säästö kierros tai *eco* (lyhennetty muoto englanninkielen sanasta *economy*) joukkue ei osta aseita tai varusteita, jotta seuraavalla kierroksella joukkueella on rahaa ostaa tarvittavat aseet ja varusteet. Nimensä mukaan puhutaan siis säästämisestä.

NESK tarjoaa 'säästää'-verbille vastineita karjalasta (*säesteä*) ja lyydistä (*šiästädä*). Viron *säästa* on puolestaan lainattu suomesta. Verbi on selitetty johdokseksi vanhasta, alun perin säiettä merkitsevästä sanasta *sää*. Alkuperäinen merkitys on voinut olla 'panna paikalleen, panna talteen'. Suomen kirjakielessä 'säästää' on esiintynyt Agricolaista alkaen. (Häkkinen 2004 s.v. *säästää*).

Englannin vastine *eco* on lyhennetty muoto sanasta *economy*. English Etymology -teoksen mukaan sana on muodostettu kreikan kielen sanasta *oikonomiā*, joka puolestaan on muodostettu saman kielen sanasta *oikónomos*. *Economy*-sanalle löytyy lisäksi

vastineet latinasta (*œconomia*) sekä ranskasta ja vanhasta ranskasta (*économie*). (Hoad 1986 s.v. *economy*).

Otetaan säästö. / Otetaan eco.

Esimerkkilauseen tulkinta: 'Ei osteta mitään tällä kierroksella, jotta säästämme rahaa.'

Savu(kranaatti)

Vastineita *savu*-sanalle löytyy esimerkiksi norjanlapista (*suovvâ*) ja mordvasta (*suvtams*, joka tarkoittaa *savustamista* tai *savuttamista*). (Häkkinen 2006 s.v. *savu*).

NESK tarjoaa lisäksi vastineet inkeroisista ja vatjasta (*savvu*), lyydistä ja vepsästä (*savu*), virosta (*sau*), liivistä (*so'u*) ja saamesta (*suovva*). Sanavartalo lienee vanha ja omaperäinen. Alkuperäiseksi asuksi on rekonstruoitu **sawʒ*. Sanaa *savu* on esiintynyt suomen kirjakielessä Agricolasta lähtien. (Häkkinen 2004 s.v. *savu*).

Savutan CT:een.

Esimerkkilauseen tulkinta: Pelaaja ilmoittaa heittävänsä savukranaatin CT-tukikohtaan.

Valo(kranaatti)

Valo(kranaatti) on räjähtäessään sen vaikutusalueella olevien pelaajien hetkellisesti sokeuttava räjähdde. Nimitys tulee siitä, että räjähtäessään valokranaatti täyttää pelaajan ruudun täysin valkoisella värillä, ikään kuin valolla. Englannin kielen sanasta *flashbang* käytetään suomenkielisissä peleissä yleensä muotoa *fläsy*. Sana on mukautunut kyseiseen muotoon luultavasti äänteellisistä syistä. Suomalaiselle on helpompaa sanoa nopeassa pelitilanteessa vokaalisointua noudattava *fläsy* kuin *flashbang* tai *valokranaatti*.

NESK tarjoaa vastineet *valo*-sanalle virosta (*valu*, joka on murteellinen muoto) ja liivistä (*va'l*). Agricolan kielessä samassa merkityksessä on esiintynyt sanaa *valu*. *Valo* on esiintynyt suomen kirjakielessä ensimmäistä kertaa Maskun Hemmingin virsikirjassa vuonna 1605 ('*kuun waloll*'). Sanan alkuperästä on olemassa kaksi teoriaa. Ensimmäisen teorian mukaan sana on abstrahoitu 'valko- ja valkea-' -sanojen (*valkoinen*) heikkoasteisista taivutusmuodoista. Toisen teorian mukaan sana kuuluu samaan yhteyteen kuin adjektiivi *vaalea*, jolla on murteissa myös lyhytvokaalisia *valea*-tyyppisiä

variantteja. On myös mahdollista, että *valkea* ja *vaalea* kuuluvat etymologisesti yhteen. Sanalle on esitetty vastineista joistain etäsukukielistä. (Häkkinen 2004 s.v. *valo*).

Nakkaan fläsyn katon yli.

Esimerkkilauseen tulkinta: Pelaaja ilmoittaa heittävänsä valokranaatin katon yli.

4. PÄÄTÄNTÖ

Olen tutkinut tutkielmassani Counter-Strike: Global Offensive -videopelin yleistä sanastoa ja termistöä. Monet sanoista ovat alun perin englanninkielisiä, jotka on johdettu suomenkieliseen pelislangiin. Koska termistö on alun perin englanninkielistä ja pelitilanteet toisinaan nopeatempoisia, pelaajat ovat sulauttaneet termistöä pelatessaan suomen kieleen käyttämällä erilaisia johtimia.

Sanojen etymologinen tutkimus ei ole helppoa sanojen ollessa uusia, jotka ovat vasta viime vuosina alkaneet hiljalleen yleistyä kieleemme. Toisaalta tämä tekee tutkimuksen mielenkiintoiseksi ja tarpeelliseksi aiheen ollessa vähemmän tutkittu.

En ole kerännyt tutkielmaani varsinaista aineistoa. Sen sijaan olen valinnut tutkittaviksi sanoiksi yleisimpiä CS:GO-pelissä käytettyjä sanoja. Valintani perustuvat monen vuoden kokemukseen tutkittavan pelin pelaamisesta ja sen aikana tapahtuvasta kommunikaatiosta. Olen selittänyt käyttämäni tutkimusmenetelmää alaluvussa 2.4.

Tutkimuskysymykseni olivat:

1. Millainen on tutkittavien sanojen etymologia?
2. Miten tutkittavat sanat on mahdollisesti tuotu suomen kieleen?

Sanojen alkuperä löytyy yleensä germaanisista kielistä, pääosin englannista. Jo entuudestaan yleisimmillä suomen kielen sanoilla (esimerkiksi 'hiipiä') on paljon vastineita suomen sukukielissä. Sanat on tuotu puhuttuun kieleen pelaajien välisen keskustelun toimesta. Peli on alun perin englanninkielinen. Suomalaiset ja suomenkieliset pelaajat ovat pelanneet peliä alun perin englanniksi. Suomalaiset ovat alkaneet pelata keskenään, jolloin englanninkieliset sanat ovat sulautuneet suomen kieleen.

LÄHTEET

Kirjallisuus

HAKULINEN, LAURI 1979: *Suomen kielen rakenne ja kehitys*. Helsinki: Otava.

HEINILÄ, MIIKA 2019: *Ei nyt kerkiä oikee ennää loottailee. Koodinvaihtoa videopelitulanteissa*. Suomen kielen kandidaatintutkielma. Oulun yliopisto.

HILTUNEN, SALLA 2016: *Näin grillaat molotovilla. Metaforat ja erikoissanasto Counter-Strike: Global Offensive -videopelin suorien ottelulähetysten selostuksissa*. Suomen kielen pro gradu -tutkielma. Itä-Suomen yliopisto.

HÄKKINEN, KAISA 2004: *Nykysuomen etymologinen sanakirja*. Juva: WSOY.

HÄKKINEN, KAISA 2006: *Mistä sanat tulevat*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Gummerus Kirjapaino Oy.

ITKONEN, ERKKI – JOKI, AULIS J. 1969: *Suomen kielen etymologinen sanakirja. 4*. Helsinki: Suomalais-ugrilainen seura.

ITKONEN, ERKKI 1992: *Suomen sanojen alkuperä: Etymologinen sanakirja. 1*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura – Kotimaisten kielten tutkimuskeskus.

JUSSILA, RAIMO 1998: *Vanhat sanat. Vanhan kirjasuomen ensiesiintymiä*. Suomalaisen Kirjallisuuden seura – Kotimaisten kielten tutkimuskeskus. Helsinki.

KOSKI, MAUNO 1983: *Värien nimitykset suomessa ja lähisukukielissä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

KOUKKUNEN, KALEVI 1990: *Atomi ja missi. Vierassanojen etymologinen sanakirja*. Porvoo – Helsinki – Juva.

KOUKKUNEN, KALEVI 1990: *Vierassanojen etymologinen sanakirja*. Porvoo: WSOY.

STRENG, H.J. 1915: *Nuoremmat ruotsalaiset lainasanat vanhemmassa suomen kirjakielissä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

TOIVONEN, Y.H. 1955: *Suomen kielen etymologinen sanakirja. 1*. Helsinki: Suomalais-ugrilainen seura.

Verkkolähteet

Steamcharts 2020. <https://steamcharts.com/app/730>

Artikkelit

JAAKOLA, MINNA 2011: *Kognitiivisen kielentutkimuksen perusteet*. Virittäjä 115 s. 122–130.

RÄSÄNEN, MATTI 2002: *Vierassanojen kirjoitusongelmat*. Kielikello 3/2002.

Vieraskieliset teokset

HELLQUIST, ELOF 1939: *Svensk etymologisk ordbok I–II*. C.W.K. Gleerups förlag. Lund.

HOAD, T.F. 1986: *The concise Oxford dictionary of English etymology*. Oxford: Oxford University Press.

HOFSTRA, TETTE 1985: *Ostseefinnisch und Germanisch. Frühe Lehnbeziehungen im nördlichen Ostseeraum im Lichte der Forschung seit 1961*. Rijksuniversiteit te Groningen.

JOKI, AULIS J. 1973: *Uralier und Indogermanen. Die älteren Berührungen zwischen den uralischen und indogermanischen Sprachen*. SUST 151.

KARSTEN, T.E. 1915: *Germanisch-finnische Lehnwortstudien*. Helsingfors: Acta Societatis Scientiarum Fennicae.

KYLSTRA, N.A.D. – HAHMO, SIRKKA-LIISA – HOFSTRA, TETTE – NIKKILÄ, OSMO 1991, 1996: *Lexikon der älteren germanischen Lehnwörter in den ostseefinnischen Sprachen*. Rodopi. Amsterdam – Atlanta, GA.

RÉDEI, KÁROLY 1988: *Uralisches etymologisches Wörterbuch. 1–2*. Wiesbaden.

THOMSEN, VILH. 1869: *Den gotiske sprogklasses indflydelse på den finske. En sproghistorisk Undersøgelse*. København: Gyldendalske boghandel.

Lyhenteet

CS:GO = Counter-Strike: Global Offensive.

MST = HÄKKINEN, KAISA 2006: *Mistä sanat tulevat*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Gummerus Kirjapaino Oy

NESK = HÄKKINEN, KAISA 2004: *Nyky-suomen etymologinen sanakirja*. Juva: WSOY.

PUBG = PlayerUnknown's Battlegrounds.

VISK = Iso suomen kielioppi (verkkoversio). Kotimaisten kielten keskus.